revista digital

Edição 15

ARKADE

www.arkade.com.br

REVIEW
MAFIA 2

REVIEW
HALO: REACH

ISSN 2175 - 4071

METROID OTHER M

E AINDA:

- X360: SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS
- PSP: KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

SAIBA TUDO SOBRE O NINTENDO 3DS

APOIO

SUA MARCA AQUI!

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura

Editorial

Editor Chefe:
Raphael Castro Cabrera

Equipe Editorial:
Eduardo Mello
Vitor Rossi Castro
Robson Acir Kawiski

Design/Ilustração
Erick Drefahl
Felipe Zimmermann

Redação/Revisão:
Fábio Torres

Colaboradores:
Alan Ignácio
Eduardo Feliz
Yuri Al'Hanati
Loara Feix
Marcelo Santos Costa

Agradecimentos:
Pedro C. Vasconcelos
Luiz Fernando Meireles
Alexo Mello

ISSN 2175 - 4071

Pelo respeito nas salas de jogos online

Quem nunca presenciou uma discussão entre gamers online? Os motivos são quase sempre os mesmos: noobs, ladrões de kills ou jogadores egoístas que não jogam pelo time. Um reclama, outro reclama e frequentemente após 5 minutos a discussão atinge níveis desagradáveis para todos na sala, frustrando os envolvidos e atrapalhando a diversão de todos. Os jogos com suporte a voice-chat são onde o nível da discussão cai mais absurdamente rápido. Em alguns jogos, tal como Heroes of Newerth, os brasileiros são tão famosos por este tipo de comportamento que os gringos não deixam os brazucas entrarem nas salas de jogos. É relativamente comum ver salas com o título: "No Brazilians". Com isto, todos nós saímos perdendo, e por mais que seja uma generalização, tem seus motivos. Este estereótipo vem daquele espírito que infelizmente alguns na internet têm de pensar: "Já que estou anônimo, vou avacalhar!". Vamos acabar com este pensamento! Independente da sua idade, aja como uma gamer maduro, admita seus erros e respeite os erros dos outros. Se você quer ser um jogador de respeito, tenha respeito pelo seu time e principalmente pelo seu adversário. Não seja um flamer, não seja um troll e muito menos um flooder, não alimente uma discussão que saia do controle e o mais importante, não encoraje este tipo de comportamento de seus amigos (virtuais ou reais). Respeito e educação é algo independente de estar anônimo e necessário para a diversão de todos.

Raphael Cabrera

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

ZERO ÁRVORES FORAM CORTADAS PARA A PUBLICAÇÃO DESTA REVISTA.
EMPRESA VERDE - RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE.

SUMÁRIO

Cartas

Variedades

Personagem do mês
Mai Shiraru (King of Fighters)

Bitbox
Saiba tudo sobre o Nintendo 3DS

Reviews
Metroid: Other M
Mafia 2
Halo: Reach
Batman: The Brave and The Bold
Kingdom Hearts: Birth by Sleep
Spider-Man: Shattered Dimensions

Celular
Zenonia

Clássicos
Donkey Kong Country

Geek Stuff

Networks

Consciência
Cinco fatos sobre o Pantanal

Mafia 2

Halo: Reach

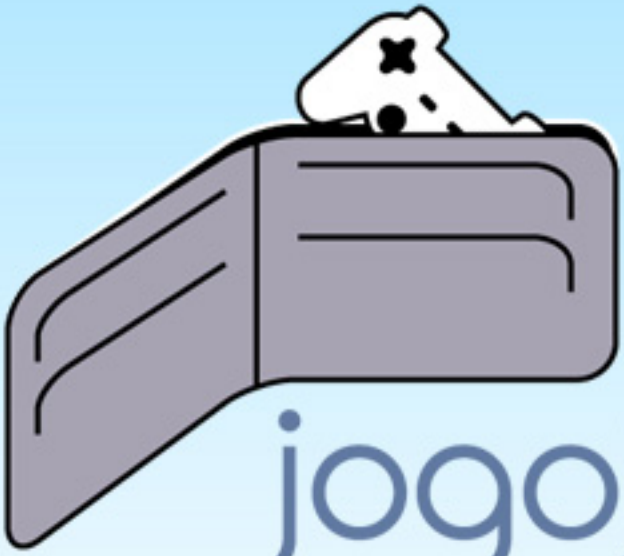
Batman: The Brave and The Bold

Metroid: Other M

Kingdom Hearts: Birth by Sleep

Spider-Man: Shattered Dimensions

A ARKADE APOIA O PROJETO



jogojusto

O projeto Jogo Justo visa diminuir a carga tributária imposta em cima de jogos, consoles e periféricos importados. O objetivo do projeto é que, com a diminuição da carga, o público brasileiro possa ter mais contato com os games e assim a cultura gamer no país possa crescer. Como consequência disto, o mercado nacional irá se desenvolver, além da possibilidade de mais produtoras se instalarem no Brasil, gerando, de forma gradativa, mais empregos e jogos para todos nós.

Saiba mais sobre o projeto clicando aqui:
WWW.JOGOJUSTO.COM.BR

CARTAS

PIRATAS DO VALE DO SILÍCIO

Sobre a reportagem sobre a Apple e S. Jobs lembrei de um filme que conta a disputa Microsoft e Apple: Piratas do Vale do Silício (Pirates of Silicon Valley, no original, de 1999). O filme é bem bacana, mostrando meio que a história que vocês descrevem e a "luta" contra Bill Gates e a Microsoft. Fica a dica. **Flávio P.**

Arkade - Ótima dica, Flávio, esse é um filme indispensável para quem quer conhecer melhor a história destes dois grandes gênios da tecnologia.

DIABLO 3

Olá galera da Arkade, queria saber se vocês pensam em fazer alguma matéria sobre o Diablo 3 e se tem alguma data de previsão para o lançamento do jogo. Valeu e parabéns pela revista! **Diego C.**

Arkade - Não tenha dúvidas disso, Diego, estamos apenas aguardando a Blizzard liberar mais informações sobre o game para podermos fazer uma matéria no capricho . A data de lançamento ainda é uma incógnita, alguns rumores dizem que sairá ano que vem, alguns listam o jogo apenas para 2012, o jeito é ter paciência e esperar um anúncio oficial.

ESTABILIZADOR

Primeiro, eu queria parabenizar mais uma vez, o belo trabalho que vocês tem feito na revista! Acesso todos os dias, para me manter informado de tudo no mundo dos games, e sempre tem algo novo! Bem, eu pesquisei na net, sobre establizadores, qual seria o melhor para o ps3! Mas ao fazer a pesquisa em muitos foruns, muita gente condena o uso de estabilizadores, aconselhando no-breaks ou filtro de linha. Se vocês puderem me ajudar, eu gostaria de saber qual seria o equipamento correto que eu devo utilizar? **Josimarco**

Arkade - Nós recomendamos o uso de um bom estabilizador, principalmente se a rede elétrica da sua casa não for muito estável. Se a sua casa tiver quedas de luz constantes vale a pena investir em um no-break, assim você também não corre o risco de perder o progresso do seu jogo.

ELOGIOS

Caras estou enviando esse e-mail para parabeniza-los pela excelente revista que acabei de ler. Um trabalho muito diversificado e uma ótima adição às minhas leituras diárias. **Mateus R. L.**

Arkade - Obrigado pelo apoio, Mateus. Tenha certeza que nós continuaremos a trazer o melhor do mundo dos games.

Envie sua carta para **contato@arkade.com.br**
Se preferir, comente no nosso blog em **arkade.com.br**
Siga-nos no twitter: **twitter.com/revistaarkade**

VARIEDADES

CURIOSIDADE

Os gritos dos vilões no primeiro Golden Axe foram retirados e digitalizados dos filmes Rambo e Conan, o Bárbaro. Então não estranhe se você em algum momento do game ouvir Stallone ou Schwarzenegger gritando.

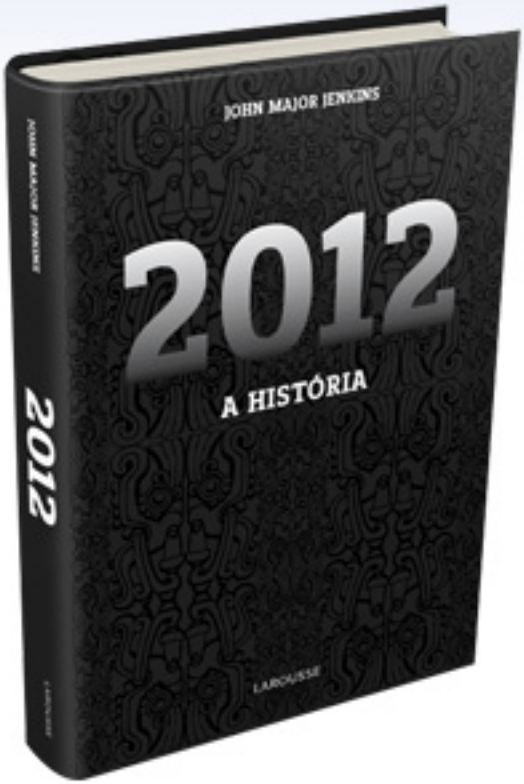
EASTER EGGS

Na fase "The Devil's Playground" do modo campanha de Starcraft 2, vá para o canto inferior direito do mapa, você encontrará Diablo em uma ilha cercada de lava. Ele provavelmente deve estar tirando umas férias enquanto seu novo game não sai.

JOGOS EM FLASH - DEPICT1

Imagine se GLaDOS, a icônica vilã de Portal, existisse em um jogo 8-bits, das antigas? Pois é algo nesse estilo que nós temos em Depict1, jogo em flash da Bored.com. Você controla uma menina que tem que resolver puzzles apenas pulando e depois com a ajuda de uma espécie de dardos. Apesar de tanta simplicidade, o grande apelo do game está no "narrador" que fica falando com você por meio de uma caixa de texto. Ele fica mandando várias "dicas" e conversando com o gamer, mas tome cuidado: nem sempre você pode confiar nele!

CULTURA - 2012 - A HISTÓRIA



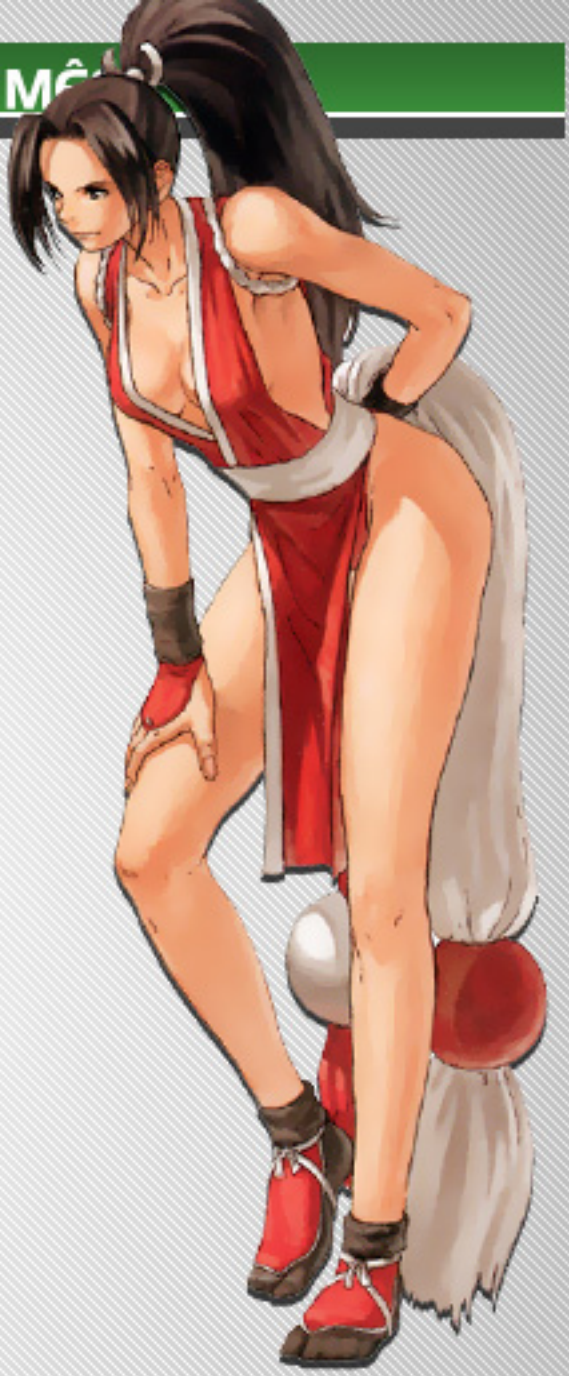
Existe uma teoria, embasada em previsões do povo maia, que o mundo como conhecemos acabará. Pois é este o assunto do livro 2012 - A História, escrito por John Major Jenkins, autor americano que já escreveu outros oito livros sobre o assunto e é tido como um dos especialistas na teoria. Para quem não sabe do que estamos falando, o grande ciclo do calendário maia de Conta Longa é concluído no dia 21 de dezembro de 2012, que é quando a Terra, o Sol e a Via Láctea se reunirão em um raro alinhamento cósmico. Muitos acreditam que este alinhamento resultará em grandes transformações, as quais mudarão o mundo que conhecemos de maneira significativa.

Nesta obra, Jenkins busca esclarecer como os primeiros maias conceberam o calendário que nos fornece o final de ciclo em 2012 e como ele funciona, quais são as principais controvérsias e enigmas que envolvem o conceito e como podemos diferenciar o que é verdade do que é ficção nesta história apocalíptica. O grande mérito de Jenkins é que, por meio de suas pesquisas independentes sobre o povo maia e a profecia/teoria, ele causa um impacto ainda maior ao aplicar o rigor acadêmico às teorias de outros estudiosos contemporâneos a ele e ao expor as contradições deles de maneira convicta e objetiva. Devido a uma crescente curiosidade do público em geral a respeito à profecia, a 2012ologia vem crescendo exponencialmente e esta obra de John Major Jenkins é, sem dúvidas, uma das mais indicadas para quem quiser conhecer mais sobre tudo que envolve a data de 21 de dezembro de 2012.

COMPRE ESTE E OUTROS LIVROS NA:

Livrarias Curitiba

Mai Shiranui



Uma das personagens mais sensuais (e letais) que já foram criadas é, com certeza, Mai Shiranui, a bela morena da série King of Fighters.

Mai foi treinada pelo próprio pai no estilo ninja. A cada ano, sua beleza se tornava maior, chamando a atenção dos alunos da academia. Ela, no entanto, os menosprezava, achando-os fracos. Mas, quando tinha 12 anos, chega nessa mesma academia Andy Bogard e, percebendo o potencial do menino, se apaixonou. A cada ano que passava, ela se convencia que ele era seu homem ideal. Ela passa a adolescência toda paquerando-o e fazendo planos de casamento com ele.

No torneio The King of Fighters '94, Andy recebe o convite para participar do torneio juntamente com o irmão. Ela pensa que seria a terceira integrante, mas ficou frustrada ao ver que Joe Higashi seria o terceiro membro do time. Ela chega a viajar para Southtown para tentar mudar os rapazes de ideia, mas o time já estava decidido. Assim, Mai acaba formando um time com King e Yuri Sakazaki, que também foram deixadas de lado por seus times originais.

Sempre trajando roupas que valorizem seus dotes físicos, Mai faz parte de três grandes séries de games de luta: The King of Fighters, Fatal Fury e SNK vs Capcom.

TORNE-SE UM PROFISSIONAL 100%

100%

ATUALIZADO
SATISFEITO
REQUISITADO
NOVO

A COMUNIDADE LUCIANO AUGUSTO TEM COMO OBJETIVO TRAZER PARA VOCÊ CURSOS DE DESIGN E TECNOLOGIA COM CONTEÚDO ATUALIZADO E SUPORTE 24H NO FÓRUM PARA QUE VOCÊ TENHA APOIO SEMPRE QUE PRECISE.

NOSSOS CURSOS:

DESIGN:
- WEB DESIGN E STYLE
- INK (PINTURA DIGITAL)
- DESENHO (APRENDA A DESENHAR)
- PHOTOSHOP CS5
- ILLUSTRATOR CS5
- FLASH CS5
- INDESIGN CS5
- COREL DRAW X3
- ANIMAÇÃO 2D (TOOM BOOM)
- GAMES (APRENDA A CRIAR GAMES)

WEB DEVELOP:
- DREAMWEAVER CS5
- HTML 5
- PAPERVISION 3D
- FLEX E AIR
- JOOMLA
- ASP.NET
- JOBS (PORTFOLIO ON-LINE)

MOTION:
- AFTER EFFECTS CS5
- PREMIERE CS5
- COMBUSTION
- FINAL CUT

3D:
- 3D STUDIO MAX E MAYA
- AUTOCAD 2D E 3D
- BLENDER
- UNITY 3D
- VRAY
- VUE 8
- SKETCHUP
- XSI
- ZBRUSH

*GRÁTIS:
- CAMTASIA
- CURRÍCULO
- INGLÊS TÉCNICO
- VBLOGS

* TREINAMENTOS GRATUITOS OFERECIDO A SOMENTE MEMBROS DA COMUNIDADE

ACESSE AGORA: WWW.LUCIANOAUGUSTO.COM.BR E ENCONTRE INFORMAÇÕES COMPLETAS SOBRE TODOS OS NOSSOS CURSOS, ASSISTA VIDEO-AULAS DEMONSTRATIVAS E GARANTA DESDE JÁ O SEU ESPAÇO E SUCESSO NO MERCADO DE TRABALHO!

LUCIANO AUGUSTO
TREINAMENTOS PROFISSIONAIS

TUDO SOBRE O NINTENDO 3DS

A NINTENDO REVELOU SEU PORTÁTIL DO FUTURO, AGORA NOS RESTA SABER: O QUE É E COMO FUNCIONA?

Quando se trata de portáteis, a Nintendo está quilômetros e quilômetros a frente de seus concorrentes. Desde o Game Boy tijolão, passando pelo Game Boy Color, Game Boy Advance, Nintendo DS até o Nintendo DSi, a empresa japonesa sempre soube o que estava fazendo, criando sucessos enormes de venda e de crítica. O próximo passo na "dominância nintendística" já foi anunciado: o Nintendo 3DS, um portátil que conseguirá gerar imagens em perspectiva 3D sem a necessidade de óculos especiais.

Miyamoto na apresentação do 3DS

Modelos mostrando o portátil na E3 2010

Satoru Iwata, presidente da Nintendo, apresentando o novo 3DS na E3 2010

O Nintendo 3DS foi anunciado no dia 23 de março de 2010 sob um certo ceticismo da crítica, da indústria e dos fãs em geral. Como a empresa conseguiria aquilo? E porquê um anúncio tão adiantado? Faziam poucos dias que o Nintendo DSi XL havia sido lançado e anunciar um novo e melhor portátil tão logo assim certamente prejudicaria as vendas do DSi XL. A Sony, principal concorrente da Nintendo no mercado de portáteis, atacou diretamente o portátil 3D, afirmando que "crianças não precisam de gráficos 3D".

Mesmo assim, a Nintendo foi em frente com o projeto, aumentando as expectativas de todos gradativamente, até chegar a Electronic Entertainment Expo, a E3. Na feira, a empresa finalmente mostrou a cara do portátil em seu evento próprio - com direito a vídeos promocionais mostrando Satoru Iwata, presidente da Nintendo, Reggie Fils-Aime, presidente da divisão americana da Nintendo, e Shigeru Miyamoto, principal desenvolvedor da empresa, testando o 3DS e brincando com os personagens da empresa.

Quem esteve presente no evento também não ficou de fora da brincadeira: diversas modelos começaram a desfilar pelos corredores do teatro demonstrando o 3DS e sua impressionante tecnologia para os jornalistas. A opinião era unânime: a Nintendo mais uma vez conseguia se superar, trazendo um portátil inovador, divertido e que certamente seria um sucesso de vendas quando fosse lançado.

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Em termos de formato, o 3DS não mudou muito em relação aos seus antecessores. Ele tem aproximadamente 13,5cm de largura, 7,4cm de comprimento (fechado) e 2cm de altura (fechado) e pesará aproximadamente 226,8 gramas. Ele continua com duas telas, sendo que a tela inferior é sensível ao toque, com resolução de 320x240 pixels. A tela superior é feita de LCD e possui uma resolução de 800x240 pixels - sendo que 400 pixels são reservados para cada um dos olhos.

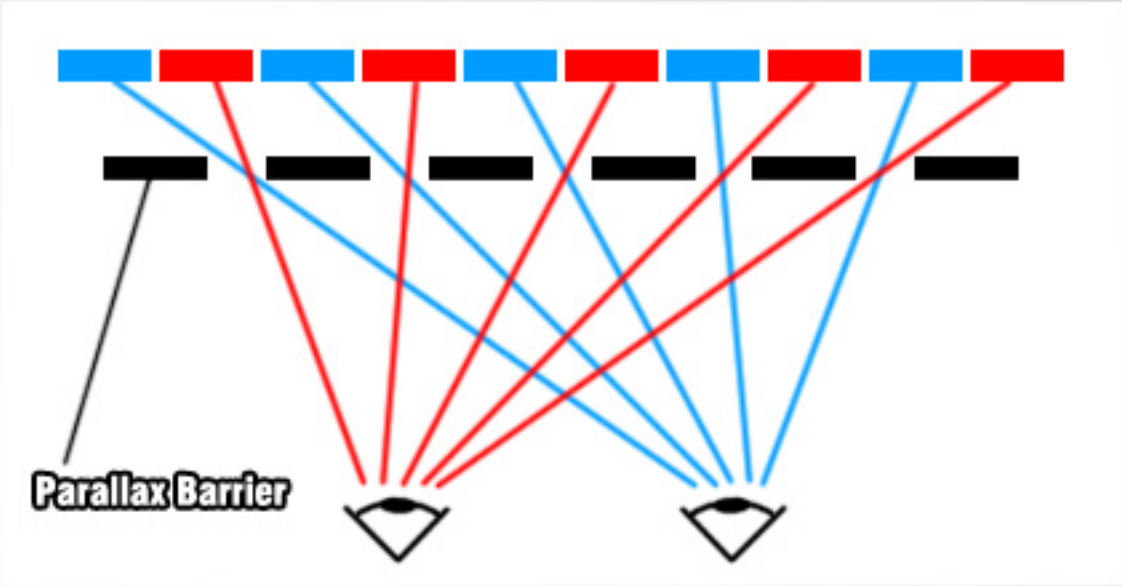
Em termos de botões, o 3DS permanece o mesmo, com a exceção de que, além do D-Pad tradicional, agora ele terá um direcional analógico chamado de Slide Pad, que permitirá controle em 360º. O portátil terá um giroscópio e um sensor de movimento - a mesma tecnologia utilizada no Wii Remote e Nunchuk.

Uma das grandes novidades do 3DS é o fato dele contar com duas câmeras externas que permitirão a captação de imagens em três dimensões. O portátil também tem uma câmera interna, tal qual o DSi, e o já tradicional microfone embutido. O trio de câmeras terá resolução de 640x480 pixels, equivalente a uma câmera de 0,3MP.

O portátil ainda terá um ajustador de profundidade para 3D, que nada mais é que um slider que mede a profundidade que os objetos estarão na tela quando você estiver jogando. O aparelho terá também um sistema de comunicação via wi-fi que permite ao 3DS identificar outros 3DS's, permitindo a troca de informações e dados entre os aparelhos.

Os cartuchos do 3DS terão capacidade para até 2Gb de informação no seu lançamento e o console terá retrocompatibilidade com todos os jogos do DS e DSi. Três cores já foram anunciadas: azul ciano, vermelho e preto. O Nintendo 3DS será lançado em novembro deste ano no Japão e em março de 2011 no resto do mundo.

AFINAL, COMO FUNCIONA A TELA DO NINTENDO 3DS?



A principal característica do 3DS é, sem dúvidas, o fato de o usuário poder enxergar imagens em três dimensões sem a necessidade de ter um óculos especial, seja ele polarizado ou anaglifo. O efeito é gerado a partir da estereoscopia, uma técnica que exibe duas imagens praticamente iguais, com apenas perspectivas levemente diferentes. Ao ser exposto a este tipo de imagem, nosso cérebro cria uma terceira imagem, esta sim tridimensional e com sensação de profundidade.

No caso do 3DS, o "milagre" atende pelo nome de Parallax Barrier (Barreira Paralaxe), um dispositivo criado pela Sharp que ordena como as imagens estereoscópicas são apresentadas para o usuário. Quando desativado, o Parallax Barrier fica "invisível" e o jogador vê a imagem normal, como estamos acostumados. Quando ativado, ele controla o cristal líquido da tela para emitir duas imagens diferentes, fazendo com que cada uma seja vista por um olho diferente e criando a sensação de profundidade.

Esta tecnologia, no entanto, só funciona se o usuário estiver no máximo a 60cm da tela e em linha reta. Se o usuário estiver em uma distância maior que isso ou vendo de lado, a experiência não é a mesma. Ele talvez verá alguma profundidade, mas não é a mesma coisa. É por isso também que a tecnologia criada pela Sharp não foi implantada em televisores ou monitores de computador ainda - apesar de que isto deva ser uma mera questão de tempo.

Como funciona o 3DS

PARTE SUPERIOR

A tela superior é composta por dois elementos principais: a tela de LCD normal e a Parallax Barrier. A luz é emitida normalmente. Se a Parallax Barrier está ativada, ela divide a luz em dois feixes diferentes, criando duas imagens semelhantes, mas com perspectiva distinta. Ao ver as duas imagens, nosso cérebro cria uma terceira, que possui a sensação de profundidade, gerando o efeito 3D sem o uso de óculos. O efeito fica, na prática, similar a esta animação ao lado. O aparelho ainda contará com um medidor de profundidade para gráficos 3D, que pode tanto maximizar quanto zerar o efeito.

PARTE INFERIOR

Na parte inferior do 3DS está localizada a tradicional tela sensível ao toque, que permanece intacta com relação aos modelos anteriores. Os botões sofreram uma leve mudança, no entanto. Ao invés de ter apenas um D-Pad, o portátil terá um Slide Pad, que é um direcional analógico próprio pro 3DS, que terá os tradicionais botões A, B, X e Y. Outra novidade é que, além dos botões Start e Select, existe também um botão chamado Home, que leva o usuário direto para o menu inicial do 3DS, lembrando o controller do Wii Remote.

20
PTS
0:09
48 MPH
SPEED
152'
SEA LEVEL
3D
OFF
X
Y
A
B
SELECT
HOME
START
POWER

OS GAMES ANUNCIADOS

Como já era de se esperar, o Nintendo 3DS contará desde o seu lançamento com uma gama bastante vasta de jogos. Franquias famosas, mas um pouco esquecidas pela Nintendo, como PilotWings, Kid Icarus, Star Fox e Paper Mario voltarão à ativa com o portátil, que ainda não possui preço, nem data confirmada de lançamento. Tudo que sabemos é que ele sairá ainda em 2010 no Japão e apenas em março de 2011 no resto do mundo. Por isso, o jeito é ir economizando o dinheiro e esperar pelo lançamento do 3DS, o portátil que certamente manterá a liderança da Nintendo nos portáteis e que revolucionará os videogames.

Mario Kart 3D

PilotWings Resort

Metal Gear: Solid Snake Eater 3D

Kid Icarus: Uprising

Street Fighter IV

Resident Evil Revelations

Paper Mario

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Wii

METRO

Other M

UM OUTRO METROID

DIFERENTE DE SEUS ANTECESSORES, MAS SEM PERDER A ESSÊNCIA, OTHER M REVELA UM POUCO MAIS SOBRE SAMUS

A série Metroid sempre foi conhecida por ter muita ação e exploração, sem muita preocupação com a história. Esta característica, no entanto, foi deixada parcialmente de lado em Metroid: Other M, novo game da saga da caçadora de recompensas Samus Aran, desenvolvido em conjunto pela Team Ninja e pela Nintendo e um dos projetos mais ambiciosos da empresa para o Nintendo Wii em 2010.

Other M, ao contrário de seus antecessores, é bastante focado na história, algo que pode ser visto com bons ou maus olhos dependendo do jogador. Sequência direta de Super Metroid, Samus está viajando pelo espaço em sua nave quando recebe um pedido de socorro de uma estação espacial conhecida como Bottle Ship. Uma vez lá, ela tenta ajudar a equipe da estação a sair viva, tendo uma relação bastante profunda e de muito respeito para com o capitão da equipe, Adam Malkovich. Pela primeira vez na história da série, nós conhecemos o passado de Samus, desde o seu treinamento até ela virar a

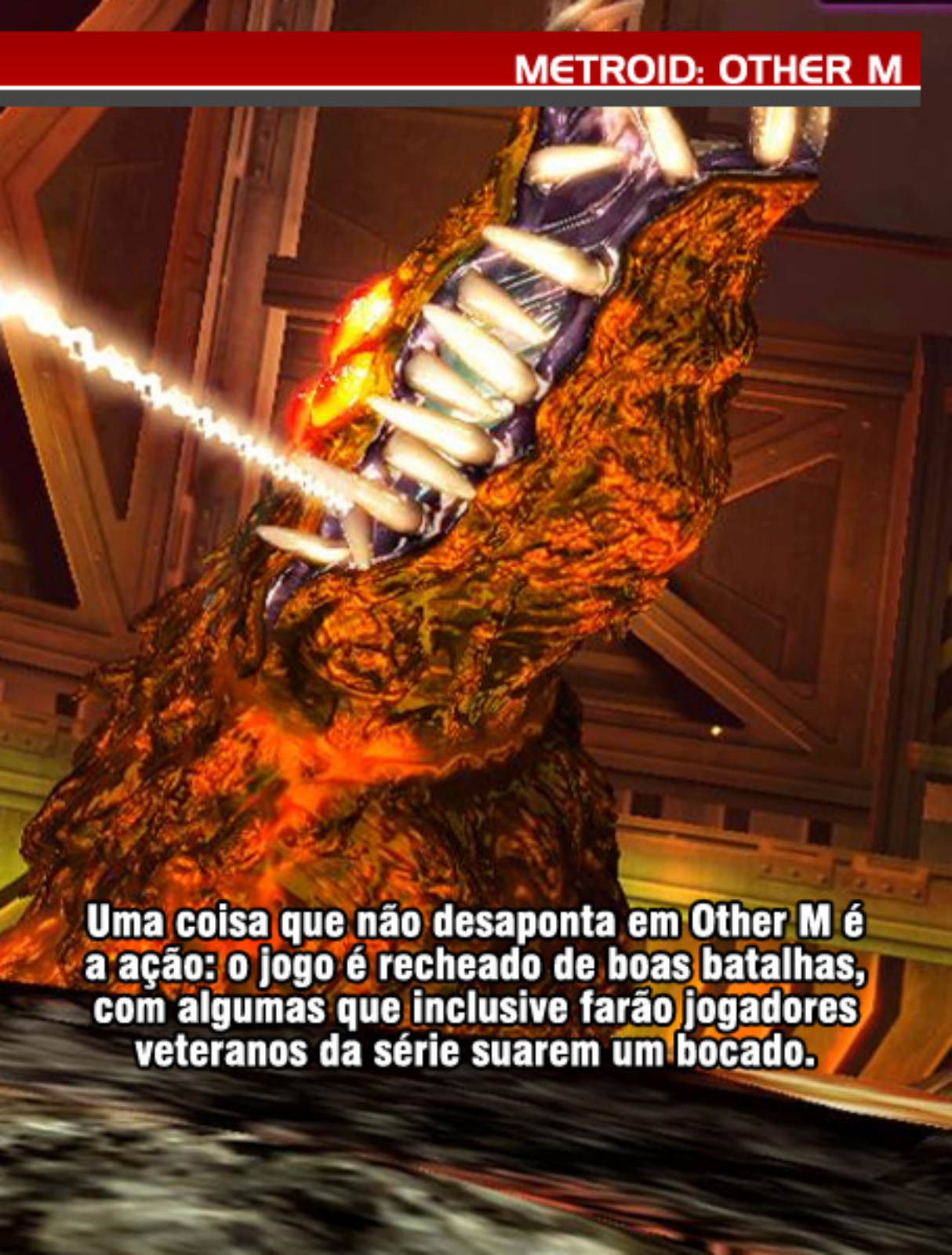
METROID: OTHER M

Ação, 1 jogador

mercenária que conhecemos, e inclusive ouvimos a voz dela, a qual é um pouco irritante, mas que ajuda na caracterização da personagem.

Uma coisa que não desaponta em Other M é a ação: o jogo é recheado de boas batalhas, com algumas que inclusive farão jogadores veteranos da série suarem um bocado. São insetos, lagartos e outros tipos de criaturas só esperando para serem detonados por Samus. Other M ainda conta com uma boa seleção de puzzles que diversificam bastante o gameplay. Geralmente, você saberá para onde tem que ir, mas chegar até lá serão outros quinhentos, tudo graças aos puzzles e batalhas. Os cenários do game também merecem destaque, sendo bastante variados e bem feitos. Apesar do cenário principal ser a Bottle Ship, o jogador ainda enfrentará fases com neve, deserto e até mesmo um vulcão ao longo das 12 horas do jogo.

Em termos de apresentação, Metroid: Other M é praticamente impecável. O jogo já começa com uma recapitulação em 3D dos últimos momentos do clássico jogo Super Metroid: a batalha de Samus contra Mother Brain e o sacrifício do Baby Metroid para salvar a heroína. Esta cinemática já dita o ritmo das outras, todas belíssimas e bem produzidas. O único problema é que, como elas são longas (as mais curtas ficam na casa dos 5 minutos), isto acaba quebrando o ritmo do jogo, deixando a experiência um pouco truncada e demorada. Ao final do jogo, no entanto, é liberado um filme com duas horas de duração que traz todas as cinemáticas do game intercaladas por vídeos de gameplay gravados pelos desenvolvedores.



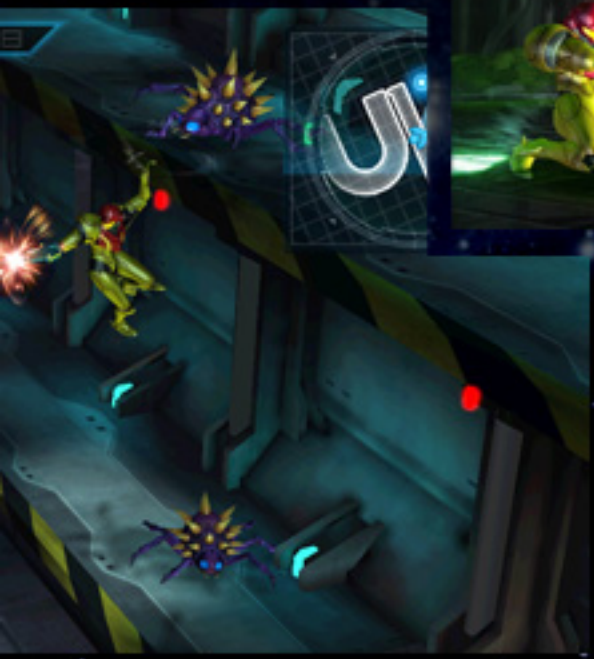
Uma coisa que não desaponta em Other M é a ação: o jogo é recheado de boas batalhas, com algumas que inclusive farão jogadores veteranos da série suarem um bocado.

O game ainda traz alguns elementos novos de jogabilidade. Um deles é o ataque corpo-a-corpo, algo inédito até então na série Metroid e só visto antes nos jogos Super Smash Bros. Outra novidade nos controles de Other M é um sistema de esquiva. Sempre que um ataque for desferido contra Samus, ela poderá se esquivar dele - e emendar um contra-ataque - por meio do D-Pad, o mesmo que movimenta a heroína. Curiosamente, este sistema de esquiva funciona inclusive na visão em primeira pessoa - o que torna o modo especial ainda mais estranho: se não pode se movimentar nele, como então Samus consegue se esquivar?

Duas curiosidades: os inimigos que Samus derrota não deixam para trás munição e energia. Ao invés disto, basta Samus usar uma técnica chamada Concentração, que recupera tanto a energia quanto a munição. Além disso, as habilidades de Samus, que antes deveriam ser conquistadas durante o jogo, agora estão "disponíveis" desde o início. No entanto, ela só pode usá-las se Adam permitir, o que funciona efetivamente como a "liberação" da arma. Se antes conseguir os mísseis ou outros trajes eram uma verdadeira conquista, agora é tudo mais simples, fazendo com que Samus seja apenas uma arma a disposição da tripulação da Bottle Ship - uma decisão sem dúvidas bizarra dos roteiristas.

METROID: OTHER M

Metroid: Other M é, sem dúvidas, uma mistura bem-sucedida de diversos estilos: ação, puzzle, plataforma side-scrolling, FPS, etc. No entanto, alguns detalhes como não poder andar na visão de primeira pessoa e as longas cutscenes tiram um pouco do brilho deste game. Mesmo assim, Metroid: Other M não deixa de ser um dos melhores games do ano para o Nintendo Wii e digno de levar o nome desta que é uma das maiores franquias dos games.



Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★½☆
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★½

Nota Final: 80

REVIEW

PS3, X360, PC

MAFIA II

Ação, 1 jogador

MÁFIA RENOVADA

AMBIENTAÇÃO NAS DÉCADAS DE 1940 E 1950 É O GRANDE TRUNFO DO NOVO GAME DA 2K CZECH

Histórias que retratam organizações mafiosas sempre chamam atenção. Desde visões romantizadas, como o Poderoso Chefão e Os Bons Companheiros no cinema, aos relatos verídicos do livro Gomorra – cujo autor, Roberto Saviano, vive sobe proteção policial. Independente do tipo de mídia, o público sempre vai se sentir atraído pelo glamour que há em criminosos divagando sobre honra, família e poder.

Nos videogames não poderia ser diferente. Mafia II é um dos jogos mais aguardados para este ano. Continuação de um predecessor de sucesso, a demora da desenvolvedora 2K Czech de seis anos valeu a pena. O título conseguiu manter as expectativas, oferecendo uma história bem amarrada, grandes interpretações, um ótimo visual e algumas horas de ação pela frente.

A narrativa se desenvolve em Empire City, cidade baseada na Nova Iorque da década de 1940, que enche os olhos de quem vê. O jogador controla Vito, imigrante italiano que acaba de voltar da 2ª Guerra Mundial para sua família. A cena inicial é um esplendor, onde o jogador

caminha com sua mala de viagem entre as pessoas enquanto protege-se em seu sobretudo da neve que cai na metrópole. Após o reencontro com sua mãe, Vito descobre que precisa sanar uma dívida de seu falecido pai, e, com isso, começa sua escalada no mundo do crime.

É visível que tudo que vemos passou por uma grande pesquisa. Desde as roupas que o jogador veste, das armas que utiliza em combate, aos veículos disponíveis, tudo imerge qualquer um no universo de Mafia. A produção sonora é o ponto alto, com rádios que tocam jazz e blues antigos a locutores que noticiam a paranoia nazista do pós-guerra.

A narrativa sofre uma guinada no meio da história, quando o protagonista passa para a década de 1950. Tudo está diferente, das roupas aos carros e, principalmente, as músicas nas rádios. Agora, a onda do rock 'n roll começou e é possível embalar tiros e perseguições ao som de Eddie Cochran a Little Richard.

Mesmo com tantos detalhes, o mundo disponível não pode ser tão bem explorado como gostaríamos. Não há uma liberdade como em Grand Theft Auto, em que é possível realizar missões paralelas enquanto damos continuidade na história. Na verdade, não há mini-games ou muito a se fazer – tirando as revistas Playboy escondidas, que quando coletadas, mostram toda a carne e osso das coelhinhas.

Ainda assim, muitos aspectos do jogo estão ali apenas para enfeitar e não incrementar a jogabilidade. Há postos de gasolina, mas difícilmente será necessário abastecer; é possível comer lanches em alguns lugares, mas sua energia se recupera automaticamente; há taxis, mas não é possível usá-los.

Já os veículos que dirigimos são um dos únicos suspiros de criatividade da 2K Czech e vão agradar amantes de modelos vintage. É possível pintar qualquer carro da cor que desejar, tuná-lo para correr mais, incrementar os aros das rodas e trocar sua placa.

MAFIA 2

Em GTA, era preciso ter cuidado ao cruzar com viaturas pelas ruas. Aqui esse comportamento deve ser redobrado, já que em qualquer acontecimento sua placa é marcada e pode comprometer o deslocamento pela cidade. O jogador ainda deverá muitas vezes enfrentar inimigos no punho, com um sistema de combate pouco inovador e até entediante quando se pega o jeito.

Parece que houve uma grande preocupação em trazer uma grande história e interpretações ao jogador – o que, de fato, acontece –, porém, se esqueceram em desenvolver aspectos complementares do jogo. Mesmo assim, nenhum desses fatores chega a comprometer de fato a diversão do título. O ponto mais negativo seria sua história relativamente curta, mas que pode agradar fãs que apreciam narrativas mais amarradas. Por isso, vista seu chapéu mafioso Fedora, o sobretudo escuro e arme-se com a metralhadora Thompson: está na hora de mostrar quem é o novo chefão do pedaço!

Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★½☆
Audio	★★★★½

Nota Final: 82

AJUDE A ARKADE A CONTINUAR CRESCENDO

CLIQUE E RECOMENDE PARA SEUS SEGUIDORES NO twitter

ARKADE
@REVISTAARKADE

REVIEW

X360

HALO REACH

FPS, 18 jogadores online

O GRAN FINALE DA BUNGIE

EMPRESA SE SUPERA E HALO: REACH FECHA A PARTICIPAÇÃO DA DESENVOLVEDORA NA SÉRIE COM CHAVE DE OURO

Por si só, Halo: Reach já teria grandes expectativas. Como ele representa também a despedida da Bungie da série que ela criou e serve como prequência da franquia, mostrando os eventos anteriores a Halo: Combat Evolved, de 2001, o hype em cima do game aumentou drasticamente. A sorte para nós, gamers, é que tantas expectativas foram cumpridas.

Como dito antes, Halo: Reach conta a história do planeta Reach, a última linha de defesa dos terráqueos contra os Covenants. O jogador entra no papel de Noble Six (ou apenas Six), um soldado Spartan novato que entra para a equipe Noble. Tudo começa quando a equipe resolve atender a um pedido de socorro e descobre que o planeta está sendo

atacado pelos Covenants. O que no início se trata apenas de alguns poucos casos isolados acaba se tornando uma completa invasão dos alienígenas.

Como a história do planeta Reach é conhecida pelos fãs da série, a Bungie se focou bastante em trazer o melhor gameplay da série - o que ela conseguiu. Os modos de jogo são completíssimos. A campanha (que leva de 9 a 10h em média) pode ser jogada por um até quatro jogadores em tela dividida. Já o modo Firefight, que estreou em ODST e coloca um grupo de jogadores enfrentando ondas de inimigos, volta renovado e melhorado; enquanto que o multiplayer tradicional mescla tudo de bom que existe na série Halo, como Slayer e King of the Hill.

O multiplayer, sempre um dos pilares dos jogos Halo, é novamente um destaque positivo. É extremamente fácil entrar e participar de uma partida, seja ela de multiplayer competitivo ou de Firefight. Este modo havia sido elogiado em ODST, mas ainda faltava uma coisa básica: matchmaking online. Em Reach, a Bungie corrigiu esta falha. Caso você não esteja satisfeito com alguma configuração das partidas, é bastante simples editar e modificar os ajustes tal qual suas preferências.

Aliás, customização é um dos pontos fortes do game: conforme o jogador vai desbravando a campanha ou disputando

partidas multiplayer, ele ganha créditos, os quais ele pode trocar por peças de armaduras e armas para personalizar o visual do seu Spartan, sendo que, uma vez personalizado, o visual se mantém em todos os modos de jogo, inclusive cutscenes. Halo: Reach ainda traz o Forge, que é um cenário onde você pode customizar cenários como bem entender, e o Theater, que grava e salva suas partidas para você revê-las ou mostrá-las para amigos.

Halo: Reach traz também uma trilha sonora estupenda, repleta de percussões variando do militar para o tribal e com bons riffs de guitarra. Graças ao bom

HALO: REACH

trabalho de Marty O'Donnell e Robert Salvatori, a imersão é garantida. Quanto aos gráficos, não é difícil se impressionar com as paisagens montanhosas do planeta Reach e os cenários enormes de cada uma das missões e dos mapas multi-player. No entanto, não há como não notar a pouca evolução gráfica perto de Halo 3 e Halo 3: ODST. Outro detalhe negativo que encontramos é a inteligência artificial de seus companheiros, que consegue ser um pouco inconstante.

É um clichê falar que Halo: Reach é um dos jogos mais aguardados deste ano para o Xbox 360. Por isso, fechamos este texto falando outra coisa: Halo: Reach é simplesmente um dos melhores jogos para o console da Microsoft de 2010 e talvez de todos os tempos. Misturando tudo que há de bom nos primeiros quatro jogos, a Bungie conseguiu criar uma obra-prima, o melhor game da série e uma despedida digna da empresa.

Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★★
Audio	★★★★½

Nota Final: 95

A Maior Feira de Games da América do Sul está chegando
BGS
BRASIL GAME SHOW
de 20 a 21 de novembro o Rio de Janeiro será a capital dos jogos eletrônicos, venha conhecer os principais lançamentos programados para os próximos meses
Mais de 60 expositores
Campeonatos
Palestras
Concurso Gata Gamer
GAME ORIGINAL É LEGAL
Venda Antecipada
meia por apenas R$15, até 15/09
Até 19/11 R$20,
Nos dias 20 e 21/11 R$25,
Doe 1Kg de Alimento não perecível para a Casa Ronal McDonald e pague meia entrada.
Compre o passaporte para os dois dias de evento e ganhe uma camisa personalizada
Valores de meia entrada para estudantes e usuários do cartão Metrô Rio.
20 e 21 de novembro
Centro de Convenções SulAmérica - RJ
(ao lado do Metrô Estácio)
www.brasilgameshow.com.br
Patrocinadores:
SONY make.believe
SEVEN
PlayStation
Parceiros:
BEAT98
PlayStation
ingresso rápido 4003 1212

Wii, DS

MORCEGO BEM-HUMORADO

COM UM TOM HUMORÍSTICO, NOVO JOGO DO BATMAN AGRADA E E LEMBRA OS CLÁSSICOS DO SUPER NINTENDO

Batman é, certamente, um dos maiores heróis dos HQs, games e cinema. Mas um detalhe "negativo" dele é que o Homem Morcego não é lá um dos heróis mais carismáticos - são os personagens secundários, como Robin, que dão um ar engraçado nas histórias. Batman: The Brave & The Bold segue a tradição, aliando a seriedade de Batman com o bom humor de seus parceiros.

Batman: TB&TB é composto de quatro episódios isolados baseados na série animada homônima que passa nos Estados Unidos. Em cada episódio, Batman recebe a ajuda de um ajudante diferente: Robin o eterno parceiro de Batman; Besouro Azul (Blue Beetle), um herói secundário da DC Comics; Gavião Negro (Hawkman) e o debochado Guy Gardner, um dos diversos Lanternas Verdes. Existem ainda participações de outros heróis, como Aquaman, Homem Borracha e Arqueiro Verde.

Como em qualquer beat'em-up, o combate é o foco principal deste game, portanto existem diversas chances e oportunidades para você bater nos inimigos. Os controles são simples e fáceis, mas o suficiente para não deixar o game ficar repetitivo: você

BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD

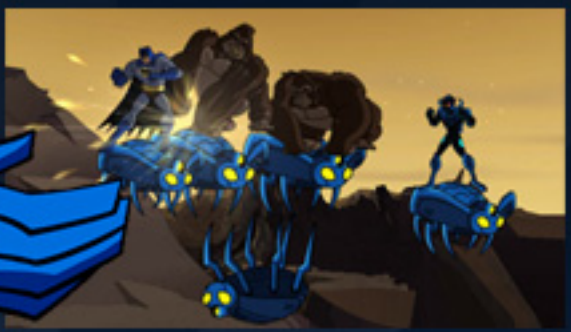
Plataforma, 2 jogadores

pode pular, rolar, chutar, socar e bloquear. Ainda existem golpes aéreos, ganchos e arremessos - mas na maior parte do tempo, uns socos bem dados resolvem a parada.

Cada um dos personagens possui um golpe especial, que pode tanto ajudar a eliminar os inimigos como a resolver alguns puzzles de cenário. Os personagens ainda podem desferir combos, o que lhes rende moedas que podem ser trocadas por itens melhores. Aliás, o jogo é bastante dinâmico neste sentido, pois o jogador já coleta moedas e pode melhorar suas armas logo desde a primeira fase.

A simplicidade de Batman: The Brave & The Bold, no entanto, chega a prejudicar o jogo, pois tudo acaba se tornando muito fácil. É óbvio que Batman não vai ser derrotado por um vilão chamado Fantasma Cavalheiro (Gentleman Ghost), mas não precisava ser tão fácil assim. Não bastasse isso, o jogo nunca dá game over. Se você morre, seu personagem dá respawn instantaneamente, infinitas vezes. A única penalidade é uma leve dedução no seu dinheiro.

BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD



O jogo ainda consegue diferir seu gameplay com alguns trechos de plataforma. No entanto, isto pode ser complicado para quem estiver controlando Batman. Ele, ao contrário do Besouro Azul e de Guy Gardner, não consegue fazer um pulo duplo, o que rende algumas dificuldades. Isto, no entanto, é sanado primeiro com o gancho e depois com um jetpack - o acessório mais elaborado que Batman tem acesso. Além do cooperativo tradicional, o game ainda traz conectividade com o DS: o jogador que estiver com o portátil consegue controlar o Bat-Mirim, um duende vindo da Quinta Dimensão que se considera o fã nº 1 do Homem Morcego.

Em suma, Batman: The Brave & The Bold é um videogame divertido, que ganha pontos pela sua bela apresentação e as piadas quase onipresentes, mas se mostra um game muito fácil até mesmo para gamers mais novos. Mesmo assim, a diversão é garantida de você curte o herói da DC Comics ou o gênero beat'em-up.

Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★½★
Audio	★★★★★

Nota Final: 78

PSP

O COMEÇO DE TUDO

PASSADO ANTES DO GAME ORIGINAL, BIRTH BY SLEEP TRAZ VÁRIOS SEGREDOS E CURIOSIDADES PARA FÃS DA SÉRIE

Iniciada há mais de oito anos já, Kingdom Hearts é uma das séries mais interessantes de RPG muito devido à sua premissa inusitada: personagens inspirados no universo de Final Fantasy se encontram com Mickey, Donald e outras criações da Disney em uma grande missão para salvar o mundo. O mais novo jogo da série, Kingdom Hearts: Birth by Sleep, exclusivo para PSP, expande mais ainda o universo da franquia, trazendo novos personagens e aventuras.

Birth by Sleep se passa antes do jogo original de 2002. Desta vez, o jogador terá que escolher um de três heróis, cada um com uma história própria: o bondoso e energético Ventus, a séria e pensativa Aqua e o sombrio Terra. Os três jovens, mestres das Keyblades, devem enfrentar e derrotar criaturas conhecidas como Unversed - tudo isto com a ajuda de diversos personagens da Disney. Tal qual em outros jogos da série, o herói vai percorrendo vários mundos, resolvendo missões menores e derrotando inimigos em busca de um grande objetivo.

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

RPG, 4 jogadores online

Este trio de campanhas single-player é, sem dúvidas, o grande destaque de Birth by Sleep. Cada uma das três histórias, apesar de serem um pouco repetitivas entre si, são interessantes e premiam os jogadores com diversos segredos e detalhes do universo de Kingdom Hearts. Como o game mantém cada uma das histórias em um arquivo diferente, o jogador é premiado com bônus especiais e segredos que só são revelados após fechar as três histórias - as quais tomarão algo em torno de 25 horas para serem completadas.

Outro ponto forte do jogo é o sistema de batalha, que traz muitas opções diferentes de jogabilidade. A principal delas é uma lista de comandos que o jogador seleciona pelo D-Pad e aciona com o triângulo. Após ser utilizado, o comando entra em um "período de esfriamento" até que ele possa ser utilizado novamente. Estes ataques ainda podem ser evoluídos ou então combinados para formar novos comandos. Além disso, enquanto você desfere combos, uma barra vai sendo preenchida. Ao completá-la, uma lista especial de comandos é liberada e permanece ativa por um tempo. O herói ainda tem a seu dispor ataques chamados ShotLocks, que lidam com um grande número de inimigos ao mesmo tempo, e Dimension Links, que são conexões feitas com outros personagens que liberam os poderes destes coadjuvantes para os protagonistas por um determinado tempo.

Em termos gráficos, Kingdom Hearts: Birth

by Sleep é bom, mas um pouco irregular. Os modelos de personagens e inimigos e os gráficos de batalhas são muito bem feitos, mas os cenários deixam a desejar, ficando abaixo do nível dos personagens. Além disso, a câmera do jogo mantém a "tradição" da série e incomoda um pouco, principalmente quando o jogador entra em lugares pequenos. As músicas do jogo - seguindo a tradição dos RPGs japoneses - são um pouco irritantes. As dublagens, por sua vez, são muito boas, feitas por atores competentes (Leonard Nimoy, o eterno Spock de Jornada nas Estrelas, dubla um dos vilões do jogo). A exceção é a dublagem de Terra: seu dublador não consegue demonstrar emoções. A diferença fica ainda mais notável quando Terra contracena com personagens Disney - todos dublados com maestria.

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

O multiplayer de Birth by Sleep também é muito divertido. Apenas um cenário, a Mirage Arena, está disponível para os jogadores cooperarem e derrotarem monstros ou então disputarem vários minigames, todos muito interessantes e variados. Existem até mesmo comandos especiais para serem acionados no multiplayer. Os destaques negativos no multiplayer são uma leve queda de framerates e o minigame Rumble Racing, que conta com física estranha e controles um pouco confusos.

Nem mesmo as pequenas falhas de Kingdom Hearts: Birth by Sleep são capazes de tirar o brilho deste bom jogo. Se você não conhece a série, é uma boa começar com este game, já que ele serve como prequência do primeiro jogo. Caso você já seja iniciado em Kingdom Hearts, vale a pena conferir Birth by Sleep, pois a quantidade de segredos e curiosidades sobre a série são interessantes para todo e qualquer fã da franquia.

Avaliação

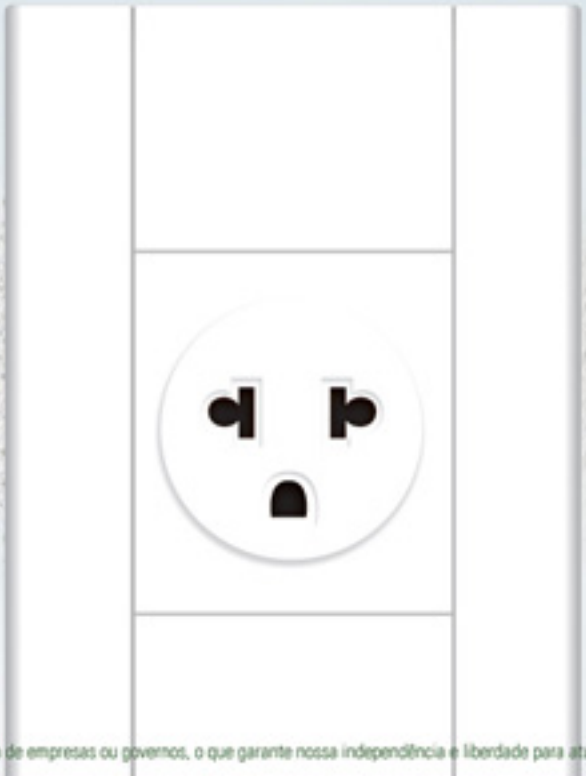
Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★★
Audio	★★★½☆

Nota Final: 78

O Greenpeace está de olho.
Colabore com o Greenpeace
e vamos juntos cuidar do planeta.

TEM GREENPEACE NO SEU DIA.

Você sabia que a usina que gera energia para a sua casa também pode estar gerando volumes gigantescos de CO2 que são jogados ao vento? E você sabia que esse mesmo vento poderia produzir energia limpíssima para boa parte do Brasil e ainda gerar milhares de empregos? O Greenpeace sabe e continua pesquisando e incentivando os governos a investir num futuro melhor para você e para todos nós.

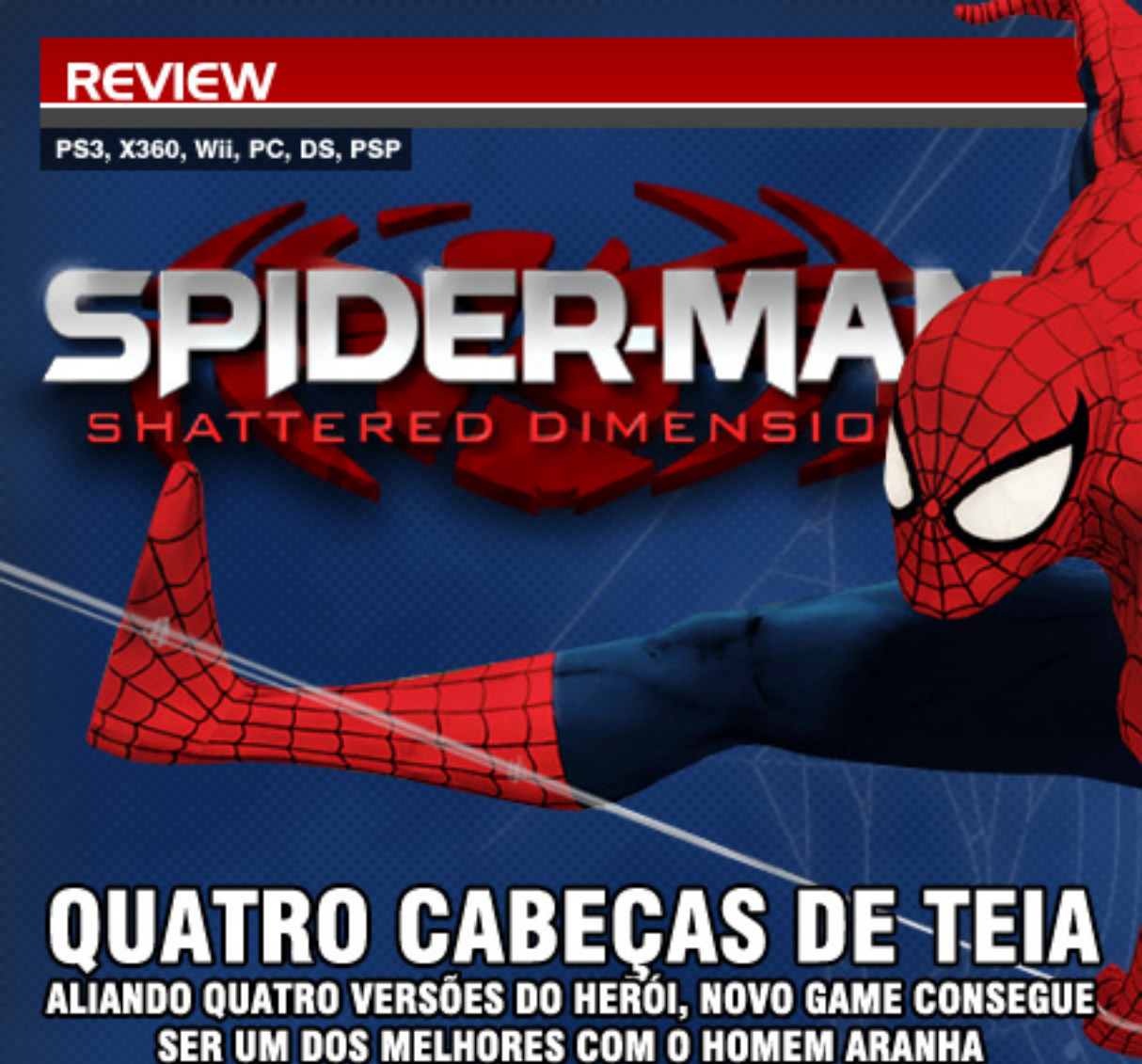


GREENPEACE
www.greenpeace.org.br

Só aceitamos doações de pessoas físicas como você. Não aceitamos ajuda de empresas ou governos, o que garante nossa independência e liberdade para atuar.

REVIEW

PS3, X360, Wii, PC, DS, PSP



QUATRO CABEÇAS DE TEIA

ALIANDO QUATRO VERSÕES DO HERÓI, NOVO GAME CONSEGUE SER UM DOS MELHORES COM O HOMEM ARANHA

Desde o seu anúncio em março, as expectativas em cima de Spider Man: Shattered Dimensions eram altas. Muitos afirmavam que este seria o Arkham Asylum (premiado jogo do Batman de 2009) do Cabeça de Teia. Apesar de não conseguir o mesmo nível de excelência que Arkham Asylum, Shattered Dimensions é um bom jogo, que consegue agradar fãs do Homem Aranha e de jogos de ação.

A história de SM:SD é bastante simples: Mysterio está atrás de um artefato místico que o fará ser mais que um ilusionista barato. O problema é que este artefato foi despedaçado em quatro partes e cada uma das partes foi posta em uma dimensão diferente. Assim, cabe aos quatro Aranhas - Amazing, Ultimate, 2099 e Noir - recuperarem os

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

Ação, 1 jogador

pedaços e impedirem Mysterio. Não é uma história que vá prender você e colocá-lo na ponta da cadeira, mas este também não é foco do jogo.

O principal destaque de Shattered Dimensions é o combate. Tudo que você espera de um Homem Aranha está lá: velocidade, agilidade, golpes com a teia, etc. O novidade é que cada um dos Aranhas possui habilidades e estilo de jogo próprios. O Amazing, que é o herói clássico que conhecemos, é o mais equilibrado e tradicional do quarteto. Ultimate Spider Man é o herói com o traje alienígena que origina seu arqui-inimigo Venom, o que o deixa mais violento e forte, e conta com uma espécie de tentáculo que dá mais dano. O Aranha 2099, situado no futuro, é o mais ágil e veloz dos quatro, contando com um modo chamado Accelerated Vision, que nada mais é que um bullet-time.

O problema vem com o Aranha Noir. Apesar de sua premissa ser interessante, apelando para o stealth, este Aranha não pode atacar seus inimigos diretamente, tendo que nocauteá-los enquanto está escondido pela escuridão. Caso ele seja descoberto, os inimigos metralham o herói sem dó nem piedade - e é muito fácil ser descoberto. Até mesmo quando você acredita estar escondido, os vilões te acham. Além disso, os quatro personagens contam com um modo em primeira pessoa, onde o herói soca o inimigo até derrotá-lo - um modo bastante dispensável e que não encaixa no resto do game.

Graficamente, Shattered Dimensions é muito bom, com cada herói tendo um estilo único e cenários condizentes com seus universos. Enquanto que o universo Ultimate é bastante colorido e cel-shaded, o mundo Noir é escuro, com pouquíssimas cores. Ao contrário de outros games do Aranha, não existe um mundo aberto neste jogo, o que elimina as chatíssimas sidequests dos jogos anteriores - um ponto positivo. A dublagem do jogo também merece destaque, pois a Beenox, desenvolvedora do game, foi atrás dos dubladores originais dos personagens em suas versões de desenho animado. Os problemas nas questões técnicas residem principalmente na câmera, que não pode ser movimentada, atrapalhando o jogador inúmeras vezes.

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

Spider Man: Shattered Dimensions tem muitas coisas boas (a fase contra o Homem-Areia é incrível e jogar como quatro heróis é muito legal) e algumas ruins (câmera, modo em primeira pessoa). A sorte é que os pontos positivos são muito superiores que os negativos, fazendo com que o game seja um dos melhores com o herói. Portanto, se segure, o amigão da vizinhança, o Homem Aranha, voltou!

Avaliação

Gráficos	★★★★½
Gameplay	★★★½☆
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★½

Nota Final: 83

Android, iPhone

Zenonia

O gênero dos RPGs dificilmente sai dos consoles e vai para os celulares, mas agora já temos um bom exemplo de que o gênero funciona bem nos smartphones. Zenonia, desenvolvido pela Gamevil, é este dito exemplo, levando vários aspectos de um RPG tradicional como Diablo e Final Fantasy.

A primeira impressão que Zenonia passa logo de cara é que ele é um jogo muito bonito - e é verdade. Mesmo tendo um visual inspirado nos games 16-bits, os gráficos são muito bem feitos e praticamente tudo tem um efeito visual diferente. Cada inimigo que você derrotar, por exemplo, é destruído com uma animaçãozinha cheia de detalhes, enquanto que qualquer tipo de explosão é acompanhada de um "ka-boom" no melhor estilo HQ.

Zenonia não exige muito das habilidades do jogador. Sua jogabilidade é bastante simples, baseada num D-Pad e em dois botões colocados sob a touchscreen - algo um tanto quanto estranho, já que a tela sensível ao toque é algo que incrementaria bastante o gameplay do jogo. A vantegem de Zenonia é que ele incorpora bem os elementos mais básicos dos RPGs, como skill trees (que são três: Assassin, Warrior e Paladin) e a evolução do personagem.

Por apenas 5,99 dólares, Zenonia é um dos melhores RPGs disponíveis tanto para o iPhone quanto para o Android. Quem gosta do gênero e busca um game assim para seu celular, não deve deixar de conferir Zenonia.

SEU ANÚNCIO AQUI

CONHEÇA AS VANTAGENS DE ANUNCIAR NA REVISTA ARKADE CLICANDO AQUI

DONKEY KONG COUNTRY

Quem diria que aquele macaco inimigo de Mario (então conhecido como Jump Man) viria a se tornar um personagem tão famoso da Nintendo, não? Criado em 1981, Donkey Kong só viria a se tornar um personagem proeminente dos jogos da empresa em 1994, com o lançamento de Donkey Kong Country, game desenvolvido pelos britânicos da Rare para o Super Nintendo.

Donkey Kong Country revolucionou a "carreira" do macacão, dando-lhe um novo cenário (a Donkey Kong Island) e uma história de fundo. Segundo o jogo, o protagonista de DKC é neto do macacão original, do jogo de arcade de 1981 - apesar de existirem algumas desavenças a respeito disso, já que alguns jogos posteriores afirmavam que DK conhecido nosso é filho do original, não neto.

Deixando as discordâncias de lado, DKC coloca Donkey Kong e seu sobrinho,

Diddy Kong, atrás de King K. Rool e os Kremlings, jacarés anabolizados que roubaram todo o estoque de bananas dos macacos. Contando com a ajuda de outros personagens, tais como Cranky Kong (o suposto Kong original), Candy Kong e Funky Kong, e de animais diversos, como Rambi o Rinoceronte e Enguarde o Peixe-Espada, Donkey e Diddy precisam percorrer 40 diferentes fases até encontrar K. Rool e poder recuperar seu precioso estoque de bananas.

O game ainda ocupa um lugar especial no coração de muitos gamers, sendo considerado um dos melhores games do Super Nintendo. Neste ano, os fãs do macacão poderão matar as saudades da série Donkey Kong Country com Donkey Kong Country Returns, lançamento exclusivo para o Nintendo Wii que chega nas lojas no dia 21 de novembro.

Cabeçudos

Caio Morel, dono de um estúdio de modelagem, criou esta série de Toy Arts homenageando quatro personagens clássicos dos cinemas. A primeira série traz Rocky Balboa (Sylvester Stallone), Don Vito Corleone (Marlon Brando), Quentin Tarantino e James Bond (Sean Connery)

Preço: R$ 69.00
Onde encontrar: lojacaiomorel.com.br

Varinha Controle-Remoto

Admita, você sempre quis ser um bruxo, não? Com este controle remoto disfarçado de varinha mágica, você já poderá lançar suas "magias", controlando sua televisão com 13 movimentos específicos e diferentes. Movendo a varinha para um lado, ela muda de canal ou então girando-a o volume aumenta ou diminui.

Preço: US$ 89.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

DIVULGUE SEUS PRODUTOS AQUI: CONTATO@ARKADE.COM.BR

Console NES & SNES

Este é para os saudosistas de plantão: um console que roda tanto jogos do Nintendinho quanto do Super Nintendo. O console roda quase todos os jogos lançados no Japão e nos Estados Unidos.

Preço: US$ 34.95
Onde encontrar: vat19.com

Camiseta Mario Pumbling Services

Se você está precisando de um encanador - ou simplesmente quer dar uma melhorada no seu guarda-roupa - esta camiseta é para você. Com os serviços de encanamento dos Irmãos Mario, você não entrará pelo cano e ainda ficará estiloso!

Preço: US$ 18.72
Onde encontrar: gamerprint.co.uk

Canhão USB

Seu vizinho de mesa no trabalho está te enchendo o saco? Pois agora você pode ter a arma perfeita para contra-atacar. Este canhão de brinquedo é conectado na entrada USB do seu PC e é controlado pelas setas do teclado. Para atirar, basta apertar a barra de espaço.

Preço: US$ 34.95
Onde encontrar: vat19.com

SCOTT PILGRIM
PSN, LIVE

Evocando boas memórias de games antigos, como Streets of Rage e River City Ransom, Scott Pilgrim Vs. The World é um beat'em-up que traz gráficos bastante coloridos e similaridades aos quadrinhos que originaram o game, tais como o estilo gráfico e o humor característico das HQs. É uma boa mistura entre aquele ar de jogo novo com a roupagem dos jogos de 8- e 16-bits. Apesar de ter apenas 7 fases, é um jogo desafiador e criativo, que consegue até mesmo implementar elementos de RPG em sua jogabilidade. Mesmo sendo voltado para o multiplayer, Scott Pilgrim peca por não ter multiplayer online nem como um jogador entrar ou sair da disputa com o jogo rolando. Ainda assim, vale os 10 dólares que custa.

AND YET IT MOVES
WIIWARE

As capacidades gráficas limitadas do Wii aliadas a sua jogabilidade diferenciada viraram palco para pequenos e inventivos desenvolvedores ganharem fama. Um destes casos é da australiana Broken Rules e seu jogo And Yet It Moves. Com cenários feitos inteiramente de papéis recortados e rasgados, o único objetivo do jogador é chegar ao final de cada uma das 16 fases sem morrer. Não existem inimigos, armas ou power-ups - o único "poder" do jogador é mudar a perspectiva do cenário, girando-o e mudando ele de posição. O game ainda traz outros modos como Survival e o Calculating Rotations, que limita o número de mudanças e giros que o jogador pode fazer. And Yet It Moves custa 10 dólares na Wii Ware.

SHANK
PSN, LIVE

Os jogos lançados nas redes cada vez mais têm surpreendido os gamers - e Shank não difere da onda. Com um estilo gráfico muito interessante e bem acabado, é certamente um dos games mais violentos do ano, com combos variados e muitos inimigos prontos para serem dilacerados pelo personagem-título. No entanto, Shank peca por ser repetitivo demais e não variar muito o seu gameplay, o que enjoa um pouco se você estiver acostumado com jogos mais elaborados. Mesmo assim, a diversão é garantida neste game, que traz também multiplayer cooperativo local para dois jogadores. Se você está buscando uma diversão sem compromisso, Shank é uma excelente pedida, ainda mais pelo seu preço de quinze dólares.

EARTHWORM JIM HD
PSN

Um dos games mais bizarros e divertidos dos anos 90 ganhou uma repaginada visual e agora está disponível para a PSN e Live por módicos 10 dólares. Earthworm Jim HD pouco difere em relação ao jogo lançado 15 anos atrás. Jim é uma minhoca que é "agraciada" com um supertraje espacial e que desbrava planetas em busca de uma princesa que foi capturada. A nova versão traz gráficos renovados, fases bônus inéditas e até mesmo fases específicas para o multiplayer, que comporta até quatro jogadores simultaneamente - tanto on quanto offline. O problema maior de Earthworm Jim HD, entretanto, é que seu sistema de controles acaba ficando um pouco confuso perto de outros jogos de plataforma modernos.

CINCO FATOS SOBRE O PANTANAL

Localizado no coração da América do Sul, o Pantanal é uma região peculiar não só pelas suas belezas naturais como também pelo papel que desempenha na conservação da biodiversidade. Confira aqui cinco fatos que comprovam a grandeza e a importância desta região tão rica:

• Os 210 mil quilômetros quadrados do Pantanal equivalem à soma das áreas de quatro países europeus – Bélgica, Suíça, Portugal e Holanda.

• A região concentra uma rica biodiversidade. Já foram registradas no Pantanal pelo menos 4.700 espécies, incluindo plantas e vertebrados. Desse total, entre as quais estão 3.500 espécies de plantas (árvores e vegetações aquáticas e terrestres), 325 peixes, 53 anfíbios, 98 répteis, 656 aves e 159 mamíferos.

• Devido a sua importância ambiental, o bioma foi decretado Patrimônio Nacional, pela Constituição de 1988, e Patrimônio da Humanidade e Reserva da Biosfera, pelas Nações Unidas, em 2000.

• As cheias anuais dos rios da região atingem cerca de 80% do Pantanal e transformam a região pantaneira em um impressionante lençol d'água, afastando parte da população rural do lugar, que acaba migrando temporariamente para as cidades ou vilas.

• Também chamado de "reino das águas", esse imenso reservatório de água doce é muito importante para o suprimento de água, a estabilização do clima e a conservação do solo. O Pantanal é a maior área úmida continental do planeta. Ele ocupa parte dos estados do Mato Grosso e Mato Grosso do Sul e estende-se pela Bolívia e Paraguai.

Game Over

Continue?

Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

Sob Controllers

GAMES GERAL

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

GAME TOTAL
www.gametotal.com.br

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

Goluck com.br

OPS!FORUM .COM.BR

PRODUZIDO POR

Pixel3
EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura